



Règlement du tournoi Juniors D et E

Ce tournoi se déroulera selon les règles officielles de football de l'ASF, avec en complément les règles « Futsal version light » citées ci-dessous :

- 1) La 1^{ère} équipe citée sur le programme évoluera **à gauche du jury** et possèdera l'engagement. L'équipe visiteuse, à droite du jury, devra changer de jeu de maillots (ou mettre des chasubles) si les couleurs sont trop ressemblantes.
- 2) Nombre de joueurs : 4 joueurs et 1 gardien (juniors D) ou 5 joueurs et 1 gardien (juniors E). Merci de remettre la liste des joueurs avec les numéros de maillot exacts au jury **avant le premier match**.
- 3) Durée des matchs : La durée des matchs est entre 10 à 12 minutes, sans changement de camp. A la fin de chaque rencontre, il est prévu au **maximum 1 minute** pour le changement des équipes.
- 4) Non-présentation : Lorsqu'une équipe ne se présente pas, sur le terrain, à l'heure convenue sur le planning des matchs, l'équipe en question **perd le match 3:0 forfait**.
- 5) Ballon : Le ballon utilisé sera un ballon de Futsal taille 4 à semi rebond 290 grammes.
- 6) Changement : Un nombre illimité de changements peut avoir lieu pendant le match. Cependant ces changements doivent intervenir **devant la zone de coaching**.
- 7) Zone de coaching : Les entraîneurs et les joueurs remplaçants **se tiennent dans la zone technique** définie avec un marquage au sol.
- 8) Hors-jeu : La règle du hors-jeu est supprimée.
- 9) Dégagement : Le gardien remet le ballon en jeu de la main et celui-ci peut dépasser la ligne médiane. Le gardien a **4 secondes** à disposition pour relancer le ballon.
- 10) Passe au gardien : La passe en retrait au gardien est autorisée, **mais** ce dernier n'a pas le droit de se saisir du ballon avec les mains (coup franc indirect).
- 11) Tacle : Le tacle est **strictement interdit** sur toute la surface de jeu (sauf le gardien dans sa surface) et sera sanctionné par un **coup franc direct** (penalty à 6 mètres si dans la surface de réparation).

Le tacle consiste en la tentative, par glissement (tackling, sliding) depuis le côté ou l'arrière, de jouer le ballon, alors que ce dernier est en possession de l'adversaire. Le tacle est toléré pour récupérer une balle/empêcher une balle de sortir pour autant qu'il n'y ait pas d'adversaire autour.

- 12) Coup franc : Lors de l'exécution des coups francs, une distance de 5 mètres doit être respectée.



- 13) Règle des 4 secondes : Lors de l'exécution des coups francs, de remise en jeu (touche), du dégagement du gardien ainsi que des corners, le temps à disposition est **de 4 secondes**. Dans le cas contraire, le ballon sera donné à l'adversaire. La distance de 5 mètres doit être respectée.
- 14) Penalty à 6 mètres : En cas de faute dans la surface de réparation (tacle inclu), un penalty est accordé.
- 15) Penalty à 10 mètres : **Après la 4^{ème} faute** (coups francs directs) commise par une équipe lors du même match, **toutes les fautes suivantes** (coups francs directs) seront sanctionnées par un « penalty » depuis la ligne des 10 mètres.
- 16) Remise en jeu (touche) : La remise en jeu s'effectue au pied et le **ballon doit être arrêté sur la ligne**. L'adversaire se tient à 5 mètres et le ballon est donné à l'adversaire en cas d'infraction.
- Il n'est pas permis de marquer un goal directement sur une touche.
- 17) Jeu en hauteur : Lorsque le ballon touche le plafond de la salle ou un objet au-dessus de la surface de jeu, une remise en jeu (touche) sera accordée à l'équipe adverse.
- 18) Terrain de jeu : Le terrain de jeu est délimité **par les lignes rouges**. La surface du gardien est celle du terrain de handball (ligne rouge continue).
- 19) Grandeur des buts : But de football juniors D et E (5m de largeur x 2m de hauteur).
- 20) Sanctions : Un joueur qui reçoit un carton jaune devra quitter le terrain et son équipe évoluera en infériorité numérique (3 joueurs + le gardien) **pendant 2 minutes** (suspension temporaire annulée après avoir encaissé un but).
En cas de carton rouge, la même sanction de **2 minutes** sera appliquée **et** le joueur fautif devra **purger un match de suspension** (2^{ème} carton rouge = exclusion du tournoi).
- 21) En cas d'égalité de points lors de la phase de poules, le classement sera établi selon les critères suivants :
- | | | |
|-----------------------------|--|------------------------------|
| a. La confrontation directe | | c. Le nombre de buts marqués |
| b. La différence de buts | | d. 3 tirs au but (6 mètres) |
- 22) En cas d'égalité lors des tours de classement ou des finales, il sera procédé à 3 tirs au but par équipe depuis la ligne des 6 mètres (principe de mort-subite en cas d'égalité).
- 23) **En cas de comportement déplacé de la part des joueurs, de l'entraîneur ou des parents, le jury se réserve le droit de sanctionner l'équipe allant jusqu'au renvoi définitif du tournoi.**



Tout litige non prévu par le règlement ci-dessus, sera réglé par le jury du tournoi.